



EUROINNOVA FORMACION
INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOL

Pensamiento Computacional: Experto en Programación Web + Titulación Universitaria

+ Información Gratis

Titulación certificada por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL

Pensamiento Computacional: Experto en Programación Web + Titulación Universitaria

Pensamiento Computacional: Experto en Programación Web + Titulación Universitaria

Duración: 650 horas

Precio: 360 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Descripción

JavaScript es un lenguaje de programación que se utiliza para realizar acciones dentro del ámbito de una página Web. Con JavaScript se pueden realizar tareas como la validación de los datos enviados por el usuario en un formulario, crear páginas Web dinámicas, en las que el usuario acceda a información personalizada, convirtiéndolas en páginas interactivas. Con este curso aprenderás a mejorar las páginas Web de modo sencillo, sin ser necesaria una experiencia previa en programación. PHP es un lenguaje de programación del lado del servidor independiente de plataforma, que permite realizar accesos a bases de datos, conexiones en red, y otras tareas para crear la página que finalmente verá el usuario. Es un lenguaje rápido y fácil de utilizar, con una gran librería de funciones y mucha documentación, que se escribe dentro del código HTML. Con este Curso de Pensamiento Computacional: Experto en Programación Web podrá especializarse en estos dos lenguajes, además de programar webs con jQuery.

+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Euroinnova Business School

Euroinnova Business School, es una escuela de negocios avalada por 5 universidades y múltiples instituciones a nivel internacional. En el siguiente enlace puede ver los

cursos Homologados

Además Euroinnova cuenta con más de 10.000

cursos online

Puede matricularse hoy con un 10% de descuento, si se matricula online en el siguiente enlace:



Al formar parte de Euroinnova podrás disponer de los siguientes servicios totalmente gratis, además de pasar a formar parte de una escuela de negocios con un porcentaje de satisfacción de más del 95%, auditada por agencias externas, además de contar con el apoyo de las principales entidades formativas



+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



A quién va dirigido

El Curso de Pensamiento Computacional: Experto en Programación Web está dirigido a estudiantes y desarrolladores que se ocupan del modelado de sistemas, de programas y de procesos o cualquier estudiante y profesional de los sectores relacionados con el Mundo de la Informática, Internet y Programación orientada a la web.

Objetivos

- Conocer los elementos de modelado a partir de ejemplos pedagógicos extraídos del mundo de los caballos.
- Conocer los diferentes diagramas de UML 2, desde la descripción de los requisitos a partir de casos de uso, hasta el diagrama de componentes pasando por los diagramas de interacción, de clases, de estructura compuesta, de estados transiciones y de actividades.
- Aprender de qué manera los diagramas de interacción pueden utilizarse para descubrir los objetos que componen el sistema.
- Conocer los conceptos básicos de JavaScript y jQuery
- Diferenciar los selectores básicos y de jerarquía de jQuery
- Aprender los métodos de atributo y css de jQuery

Para que te prepara

Al finalizar el Curso de Pensamiento Computacional: Experto en Programación Web, el alumno será capaz de programar sus propias aplicaciones en JavaScript. Así mismo el alumno podrá desarrollar complejas aplicaciones PHP de comercio electrónico (basadas en bases de datos, mediante autenticación, guardando los datos en ficheros y siendo capaz de integrarla en una página web actual).

Salidas laborales

Informática. Programación. Internet. Diseño Web

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Pensamiento Computacional: Experto en Programación Web con 450 horas expedida por Euroinnova Business School y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales

- Titulación Universitaria de Técnico de Programación de Páginas Web con PHP y Javascript Expedida por la Universidad Camilo José Cela como Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.



EUROINNOVA
BUSINESS
SCHOOL

TITULACIÓN EXPEDIDA POR
EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).

EUROINNOVA FORMACION
como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional
de formación
EXPIDE EL PRESENTE TÍTULO PROPIO
NOMBRE DEL ALUMNO/A
con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de
Nombre de la Acción Formativa
de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación EUROINNOVA en la convocatoria de 2014
Y para que surtan los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX-XXXX
Con una calificación de SOBRESALIENTE
Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a 23 de Abril de 2014

La dirección General _____ El/La interesado/a _____

Sello

Centro de Formación Continua Universidad Camilo José Cela
EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL

Centro Asociado
INTERNATIONAL COMMISSION
ON DISTANCE EDUCATION
Instituto Europeo de Estudios Empresariales
del Consejo Económico y Social de
Naciones Unidas

ICDE
R
E-Net

INTERNATIONAL COMMISSION ON DISTANCE EDUCATION
Con Establecimiento, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNESCO (Jun. Resolución 52/85)

Forma de financiación

+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



- Contrarrebolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos



- Maletín porta documentos
- Manual teórico 'Programación de Páginas Web con PHP y Javascript (Cliente y Servidor). Vol 2'
- Manual teórico 'Programación de Páginas Web con PHP y JavaScript (Cliente y Servidor). Vol 1'
- Manual teórico 'Programación en jQuery'
- Manual teórico 'UML'
- CDROM 'Curso Práctico jQuery'

- Subcarpeta portafolios
- Dossier completo Oferta Formativa
- Carta de presentación
- Guía del alumno
- Sobre a franquear en destino
- Bolígrafos

Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental . Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de 6 meses para la finalización del curso, a contar desde la fecha de recepción de las materiales del mismo.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Programa formativo

PARTE 1. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN AL CURSO DE PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Presentación al pensamiento computacional

Qué es y para que se usa pensamiento computacional?

Quiénes deben de aprender el pensamiento computacional

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE PENSAMIENTO QUE CONOCEMOS

Pensamiento analítico

Razonamiento aproximado, conceptual, convergente, divergente, sistemático, synvergente

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONOCEMOS EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Proceso, conceptos y actitudes del pensamiento computacional

Proceso de simulación

Concepto y procesos de paralelismo automatización

Trabajo en equipo en el pensamiento computacional

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PARTE AVANZADA DE FONDO EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Abstracción en pensamiento computacional

Descomprimir los elementos

Proceso de evaluación de pensamiento computacional

UNIDAD DIDÁCTICA 5. APLICACIONES DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Posibles problemas del problema

Datos relacionados con de entrada y salida en el pensamiento

Solución al problema

PARTE 2. UML 2.0: PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A UML

Introducción

El origen del UML: Unified Modeling Language

El Proceso Unificado

MDA: Model Driven Architecture

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

Introducción

El objeto

La abstracción

Clases de objetos

Encapsulación

Herencia

Especialización y generalización

Clases abstractas y concretas

Polimorfismo

Composición

La especialización de los elementos: la noción de estereotipo en UML

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO I

Modelado de Requisitos: Diagrama de los casos de uso

- Casos de uso
- Actor
- Escenario
- Representación textual de los casos de uso

Modelado de la dinámica

- Diagrama de secuencia
- Diagrama de comunicación
- Marcos de interacción

Modelado de objetos

- Conocer los objetos del sistema por descomposición
- Representación de clases
- Las asociaciones entre objetos
- Relación de generalización/especialización entre clases
- Diagrama de objetos o instancias
- Diagrama de estructura compuesta

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE MODELADO

Introducción

Empaquetado y diagrama de empaquetado

Asociaciones entre empaquetados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO II:

Modelado de objetos

- La noción de estado
- El cambio de estado
- Elaboración del diagrama de estados-transiciones
- El diagrama de timing

Modelado de las actividades

- Las actividades y los encadenamientos de actividades
- Las particiones o calles
- Las actividades compuestas
- El diagrama de vista de conjunto de las interacciones

Modelado de la arquitectura del sistema

- El diagrama de componentes
- El diagrama de despliegue

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS PERFILES

Introducción

Los perfiles

Estereotipos

Tagged values

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISUAL PARADIGM

Introducción

Instalación

Interface

Crear un Proyecto

Guardar un proyecto

Diagrama de clases

- Crear Y editar un diagrama de clases

- Crear y editar elementos

- Agregar atributos y operaciones

- Crear generalización

- Crear asociación

Análisis textual

- Crear diagrama de análisis textual

- Determinar clases y elementos

- Crear clases candidatas

Diagrama de componentes

- Crear un componente

- Crear una interface

PARTE 3. PROGRAMACIÓN EN JQUERY

MÓDULO 1. PROGRAMACIÓN CON JQUERY

UNIDAD DIDÁCTICA 1.INICIACIÓN A LAS PÁGINAS WEBS CON JQUERY

Introducción

Presentación

¿Cómo iniciar Jquery?

¿Dónde podemos documentarnos?

Herramientas necesarias

UNIDAD DIDÁCTICA 2.CONCEPTOS BÁSICOS DE JAVASCRIPT

Introducción

Sintaxis Básica

Operadores

Control de flujo

Arrays y Objetos

Funciones

UNIDAD DIDÁCTICA 3.CONCEPTOS BÁSICOS DE JQUERY

Introducción

Obteniendo JQuery 1.9.1

El nucleo de jQuery

Cargar Jquery desde Google

Novedades de Jquery 1.9

UNIDAD DIDÁCTICA 4.SELECTORES

Introducción

Selectores básicos en jQuery

Selectores de jerarquía

Filtros en Jquery

UNIDAD DIDÁCTICA 5.EVENTOS

+ Información Gratis

Introducción

Evento de carga de Página

Eventos en JQuery

El objeto Event

Todavía más Eventos de JQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 6.ATRIBUTOS EN JQUERY

Introducción

Operaciones sobre clases

Leer Atributos

Modificar Atributos

Modificar varios valores de atributos a la vez

Añadir atributos con Attr

Eliminar un atributos con removeAttr()

UNIDAD DIDÁCTICA 7.CSS EN JQUERY

Introducción

Acceso a propiedades con .css()

Modificar propiedades css con .css(nombre_propiedad_css, valor)

UNIDAD DIDÁCTICA 8.AJAX EN JQUERY

Introducción

Conceptos Claves

Cargar un Archivo

El método GET o POST

Cargar un Script

El método AJAX de jQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 9.FORMULARIOS

Introducción

Formularios

UNIDAD DIDÁCTICA 10.EFECTOS EN JQUERY

Introducción

Los efectos show() y hide()

Efectos de fundido

Creación de una animación

Envío de funciones callback

Cola de efectos

Efectos con desplazamientos

UNIDAD DIDÁCTICA 11.JQUERY UI

Introducción

Instalación

Usando jQuery UI en nuestra página web

Plugin draggable

Componente Dialog

Componente Button

UNIDAD DIDÁCTICA 12.PLUG-IN EN JQUERY

Plugins

Desarrollar Plug-ins
Añadir nuevos métodos abreviados
Parámetros del método
Otras funciones para plug-ins
Compartir un Plug-in

MÓDULO 2. CURSO PRÁCTICO JQUERY

PARTE 4. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP Y JAVASCRIPT

MÓDULO 1. JAVASCRIPT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEB

Introducción
Programación del lado del cliente
Programación del lado del Servidor
¿Qué utilizaremos?
¿Qué necesita saber?
Nuestro primer ejemplo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

La etiqueta SCRIPT
Contenido Alternativo
Variables

Tipos de Datos
Operadores
Cuadros de diálogo
Práctica 2

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

Introducción
Estructuras de decisión
Estructuras lógicas
Estructuras de repetición
Definir funciones
Llamadas a funciones
Ámbito de las variables
Práctica 3

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

Introducción
La jerarquía de objetos
Propiedades y Eventos
Métodos
Práctica 4

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

¿Qué es un URL?
El Objeto Location
Redirigir a otra página
El Objeto History

+ Información Gratis

Práctica 5

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL OBJETO DOCUMENT

Introducción

La propiedad Title

Los colores de la página

El método write

El conjunto images

Práctica 6

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL OBJETO FORM

Formularios HTML

El conjunto forms

La propiedad elements

Validar la información

¿Cuándo realizar la validación?

Tipos de Validación

Práctica 7

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

El conjunto frames

El objeto navigator

El objeto screen

Práctica 8

MÓDULO 2. PHP

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INSTALACIÓN

Introducción

Obtener el paquete XAMPP

Instalar el paquete XAMPP

Apache y MySQL como servicios

La directiva register_globals

Práctica 9

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREAR UN SITIO WEB

¿Cómo funcionan las páginas PHP?

Crear un alias en apache

La página principal

Práctica 10

UNIDAD DIDÁCTICA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

Las etiquetas PHP

Variables

Tipos de datos

Constantes

Práctica 11

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

Arrays

Estructuras de repetición

+ Información Gratis

Estructuras de decisión
Combinar estructuras
Arrays Asociativos
El bucle foreach
Arrays Multidimensionales

Práctica 12a

Práctica 12b

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FUNCIONES

Introducción

Crear Funciones

Llamar a una función

Paso de parámetros

Parámetros por defecto

Práctica 13

UNIDAD DIDÁCTICA 14. INCLUIR ARCHIVOS

Ámbito de las variables

Variables estáticas

Uso de include y require

Incluir solo una vez

Seguridad de los archivos incluidos

Práctica 14

UNIDAD DIDÁCTICA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Introducción

Clases

Propiedades

Métodos

Visibilidad

Crear Objetos

Destruyores

Práctica 15a

Práctica 15b

UNIDAD DIDÁCTICA 16. HERENCIA

Presentación

Crear subclases

Crear objetos de las subclases

Sobrescribir métodos

El acceso protected

Práctica 16

UNIDAD DIDÁCTICA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO

Introducción

El array \$_GET

El array \$_POST

Recogerlos en una página distinta

Recogerlos en la misma página

Entradas requeridas

Práctica 17a

Práctica 17b

UNIDAD DIDÁCTICA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

Expresiones regulares

Limpiando la información

Comprobando el formulario de origen

Práctica 18

UNIDAD DIDÁCTICA 19. COOKIES Y SESIONES

Introducción

Crear cookies

Caducidad de la cookies

Dependencia del navegador

Características de los cookies

¿Qué es una sesión?

El array \$_SESSION

La función od_start() y od_clean()

Finalizar la sesión

El identificador de la sesiones

¿Dónde se almacena la información?

Práctica 19a

Práctica 19b

UNIDAD DIDÁCTICA 20. ACCESO A ARCHIVOS

Introducción

Crear el archivo

Escribir en el archivo

Leer de un archivo

Práctica 20

UNIDAD DIDÁCTICA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

Errores

Excepciones

Práctica 21a

Práctica 21b

UNIDAD DIDÁCTICA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

MySQL

Contraseña para el root

Extensión mysqli

PHPMyAdmin

Administración de usuarios

Práctica 22

UNIDAD DIDÁCTICA 23. BASE DE DATOS Y SQL

Tipos de tablas en MySQL

Crear tablas

Relaciones uno a muchos

+ Información Gratis

Relaciones muchos a muchos

SQL

Acceder a la base de datos

Establecer la conexión

Mostrar los datos en una tabla

Cerrar la conexión

Práctica 23a

Práctica 23b

Práctica 23c

UNIDAD DIDÁCTICA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

Ordenar el resultado

Dividir el resultado en páginas

Consultas preparadas

Práctica 24

UNIDAD DIDÁCTICA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

La página de login

La página de registro

Asegurar la confidencialidad

Práctica 25

UNIDAD DIDÁCTICA 26. EL PROCESO DE COMPRA

Introducción

Modificar listaproductos.php

La página comprar.php

Identificar al cliente

La página carritocompra.php

Confirmar el pedido

La página de desconexión

Migrar el carrito de la compra

Práctica 26a

Práctica 26b

UNIDAD DIDÁCTICA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

Introducción

¿Qué vamos a hacer?

Construir la estructura HTML

UNIDAD DIDÁCTICA 28. FORMAS DE PAGO

Introducción

Tipos de Formas de Pago

Contrareembolso

Transferencia Bancaria

Domiciliación Bancaria

Tarjetas Bancarias

Tarjetas de Comercio

Paypal

¿Qué Formas de Pago Utilizaremos?

+ Información Gratis

Modificando la Interfaz de Nuestra Tienda
Modificando nuestra base de datos
Modificando el Código Anterior
Implementando el Contrareembolso
Implementando la transferencia
Implementando el Paypal

PROGRAMA DE BECAS PARA MASTER

Euroinnova cuenta con un programa de **becas de master** para ayudarte a decidir tu futuro, puedes entrar y solicitarla, Euroinnova cuenta con más de 2000 **master online** que puedes consultar y solicitar tu beca.

Haz clic para conocer nuestro catálogo de **cursos online**

Terminos relacionados:

Apache, Aplicaciones, Archivos, Arrays, Autenticación, Base de Datos, Bases de Datos, Carrito, Clases, Cliente, Comercio Electrónico, Comprar Web, Comuptacional, Cookies, diseño, document, Elements, Errores, Estructuras, Excepciones, Forms, Frames, Funciones, Herencia, Images, Informatica, Internet, JavaScript, lenguaje, Location, navigator, Objetos, Pensamiento, programacion, Programación PHP, screen, Script, Servidor, Sesion, Software, SQL Server, Tecnología PHP, Title, validación, Variables, Web, Web Actual, write, XAMPP

+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244

